

MODE D'EMPLOI

INTERTON
ELECTRONIC
VIDEO
3000



INTERTON
ELECTRONIC





**INTERTON
ELECTRONIC**

SELECTION DU CANAL			GRANDE VITESSE
MARCHE			VITESSE NORMALE
ARRÊT			GRANDE RAQUETTES
DÉPLACEMENT DES CIBLES			PETITES RAQUETTES
DÉPLACEMENT DES CIBLES AU HASARD			DEFLECTION GRAND ANGLE
TENNIS			DEFLECTION PETITS ANGLES
FOOTBALL			SERVICE AUTOMATIQUE
SQUASH			SERVICE MANUEL
PELOTE			SCORE
PRISE POUR CARABINE			

VIDEO 3000
INTERTON ELECTRONIC

DEFAUT CONSTATE RAISON POSSIBLE

2. Les symboles n'apparaissent pas sur l'écran, et on n'entend pas de bruit non plus.
 - a) le VIDEO 3000 n'est pas mis en marche.
 - b) la pile est trop usée (pas assez de puissance).
 - c) (fonctionnement sur secteur) la prise de l'adaptateur n'est pas mise dans le VIDEO 3000, ou bien l'adaptateur ne fonctionne pas. Vérifiez le bon fonctionnement avec une pile neuve.
3. Pendant le jeu, l'écran se brouille ou les symboles se déforment.
 - a) l'ajustage fréquence n'est pas assez précis.
 - b) la pile est usée.
4. Les symboles affichés ne correspondent pas au jeu choisi.
 - a) la position du sélecteur de jeux n'est pas la bonne.
 - b) on n'a pas pressé le bouton 0 : 0
5. La contrôle à distance ne fonctionne pas.
 - a) vérifiez que votre contrôle à distance est bien celui qui correspond à votre type (A ou B) de VIDEO 3000.
 - b) la prise est mal mise.
6. On ne peut plus frapper la balle, elle ne rebondit pas. le jeu est fini, pressez 0 : 0
7. La balle n'apparaît pas sur l'écran. vous avez choisi le service manuel, pressez le bouton "manu".

Si vous ne pouvez, à la suite de ces suggestions, éliminer le défaut, prenez ce qui ne marche pas pour que nous le contrôlions. Envoyez aussi une courte description du défaut contacté.

Amenez le donc au magasin où vous avez acheté votre VIDEO 3000, et nous le réparerons ou le remplacerons en coopération avec INTERTON ELECTRONIC.

1. BRANCHEMENT

Votre nouveau VIDEO 3000 fonctionnera sur la plupart des téléviseurs modernes, aussi bien Noir et Blanc que Couleur. De toutes façons, le jeu se verra toujours en Noir et Blanc.

Vous voulez maintenant brancher pour la première fois votre VIDEO 3000, alors procédez comme suit:

1. Le VIDEO 3000 peut fonctionner soit sur pile (9 volts alcaline longue durée) soit directement sur secteur, par l'intermédiaire d'un transformateur adaptateur d'un type identique à celui des calculatrices de poche, et que Interton fabrique aussi (en option). Il est vivement recommandé d'utiliser l'adaptateur 9 V., car les piles ne durent pas longtemps, et coûtent cher.

Installez la pile dans le compartiment prévu à la base du jeu, ou branchez la petite prise de l'adaptateur à l'arrière du jeu, et la grande prise sur le secteur.

Si vous vous servez d'une pile, assurez vous qu'elle est du type "leakproof" "long life" ("étanche ne coule pas" "longue durée"). La durée de vie des piles dépend de votre fréquence d'utilisation du jeu. Si celui ci cessait de fonctionner, assurez vous d'abord que ce n'est pas la pile qui est en cause (c'est très souvent le cas).

5. COMPTAGE DES POINTS

0:0

Pour tous les jeux, le score apparaît sur l'écran:

- ★ Football, tennis et squash: le score des deux joueurs apparaît en même temps et en permanence.
- ★ Pelote: c'est le nombre de coups ratés qui apparaît.
- ★ Tir à la cible mouvante: à gauche le nombre d'essais et à droite le nombre de coups au but sont indiqués après chaque jeu.

Dans tous les cas, le score s'arrête à 15, et le jeu est fini. Il faut presser le bouton 0:0 pour effacer le score et recommencer un jeu.

6. ACCESSOIRES



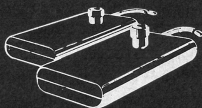
CARABINE ELECTRONIQUE V 300

Vous avez besoin de la carabine V 300 pour le tir sur cible mouvante (tir aux pigeons). On la branche sur la prise indiquée sur le VIDEO 3000. La carabine possède un équipement électronique très développé, avec une cellule photoélectrique qui réagit à la cible sur l'écran de TV.

Il est nécessaire d'assombrir la pièce lorsque l'on se sert de la carabine, pour éviter d'aveugler la cellule avec la lumière ambiante.

Lorsque la carabine est branchée, il faut l'armer pour pouvoir jouer. Nous vous recommandons de ne brancher celle ci que pour les jeux de tir, et de la débrancher pendant les autres jeux.

COMMANDE A DISTANCE ENSEMBLE V 350



Pour pouvoir jouer avec votre VIDEO 3000 depuis votre fauteuil, vous pouvez utiliser la commande à distance par câbles. De chaque côté du VIDEO 3000, il y a des prises pour celles correspondantes de cette commande à distance. Lorsqu'elles sont branchées, les deux contrôles placés sur le VIDEO 3000 sont automatiquement hors service, et il faut se servir de ceux de l'ensemble de commande à distance.

ADAPTATEUR SECTEUR 9 VOLTS



Avec cet adaptateur, vous pouvez jouer au VIDEO 3000 sans pile. Voyez au chapitre 1 pour plus d'informations.

7. SI VOTRE VIDEO 3000 SEMBLE DEFECTUEUX

DEFAUT CONSTATE RAISON POSSIBLE

1. Les symboles des jeux n'apparaissent pas sur l'écran. On entend toutefois le bruitier des jeux de ballon du VIDEO 3000.
 - a) le câble n'est pas connecté avec la TV de façon convenable.
 - b) le mauvais canal a été choisi.
 - c) l'ajustage de la fréquence n'est pas bon.

POUR S'AMUSER A TOUT MOMENT DE LA JOURNEE



Le jeu Télévisé VIDEO 3000 que vous venez d'acquérir fait appel aux techniques électroniques les plus récentes et les plus précises.

Le VIDEO 3000 combiné à votre télévision vous ouvre, à vous, à votre famille et à vos amis, un très nouveau et vaste domaine de jeux d'intérieur. Désormais, votre télévision est le centre dynamique de jeux et de compétitions sportives.

Ce nouveau produit est le résultat de quelques unes des technologies les plus avancées du Monde; il contient un "I.C." (circuit intégré) du dernier type pour permettre une fiabilité et une efficacité accrues, ainsi que de nouveaux jeux palpitants et variés.

INTERTON ELECTRONIC est l'un des plus grands producteurs Européens d'équipements électroniques pour la grande consommation, tels que calculateurs de poche, appareils d'écoute pour Sourds et jeux télévisés. Le très beau design du VIDEO 3000 a été effectué par le professeur Stefan Lengyel, pour permettre d'associer l'esthétique moderne Européenne aux tout derniers développements de l'électronique.

2. MISE EN MARCHÉ ET AJUSTAGE



Votre VIDEO 3000 se met en marche à l'aide du sélecteur ON/OFF indiqué par le dessin ci contre.

Mettez le contrôle du volume de votre télévision au minimum. Branchez alors le sélecteur de canaux du VIDEO 3000 sur 35 ou 40, (bouton situé en haut et à main gauche sur le jeu, et visualisé par la figure ci contre). Un ajustement de précision se fait à l'aide cette fois ci des réglages de la télévision.



SELECTION DU CANAL

3. LES JEUX DU VIDEO 3000

Votre VIDEO 3000 est capable de produire 6 jeux différents. Tous les jeux comprennent un comptage automatique des points, qu'il faudra mettre à zéro, à l'aide du bouton 0:0, avant tout jeu. Quand le score maximum est atteint, il faudra aussi remettre à zéro, sinon la balle ou la cible ne réagira pas à la raquette ou au joueur, ou à la carabine.

4. LES DIFFÉRENTS REGLAGES POSSIBLES

Un grand choix de contrôles rend votre VIDEO 3000 très attrayant, même quand vous êtes déjà un bon joueur.

VITESSE



GRANDE VITESSE

VITESSE NORMALE

Avec ce sélecteur, vous avez le choix entre deux vitesses, l'une rapide et l'une normale, pour le déroulement du jeu. On peut l'utiliser avec les six jeux.

Il est naturellement plus difficile de toucher une balle qui se déplace vite qu'une balle qui se déplace lentement. Toutefois un très bon joueur préférera la vitesse rapide.

DIMENSION DES RAQUETTES OU DES JOUEURS DE FOOTBALL



GRANDE

PETITES

Avec ce sélecteur, vous pouvez choisir de grands ou de petits joueurs ou raquettes.

Pour commencer, les débutants prendront la grande taille, qui permet un jeu plus facile que la petite qui demande un peu d'entraînement.

ANGLES DE DEFLECTION



GRAND
ANGLE



PETITS
ANGLES

Cette sélection peut être faite avec les quatre jeux de balles du VIDEO 3000.

Si l'on choisit "wide", l'angle que fait la balle en partant sera très plat. Si l'on choisit "narrow", l'angle sera petit quand la balle sera touchée par le coin d'une raquette ou d'un joueur, et plat quand elle frappera le centre de la raquette ou du joueur.

SERVICE



auto
AUTO-
MATIQUE



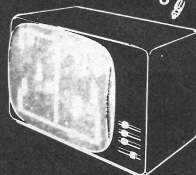
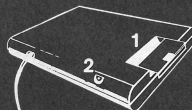
manu
MANUEL

Ce sélecteur permet de choisir un service automatique ou manuel. On peut l'utiliser pour les quatre jeux de balle du VIDEO 3000.

Service automatique signifie que la balle revient toute seule sur l'écran après chaque coup. Le jeu ne s'arrête qu'à 15 coups.

Service manuel signifie qu'il faut à chaque fois presser le bouton pour faire revenir la balle sur l'écran. Il y a un signal sonore constant après chaque coup, et qui ne s'arrête que lorsque le service est effectué.

On joue généralement au tir avec le service automatique. Toutefois, pour la cible mouvante, on peut être plus près de la réalité en utilisant le service manuel: dans ce cas, un assistant devra faire partir la cible quand le tireur lui en aura donné le signal, et afin de la toucher à son premier passage.



2. Il y a un câble co-axial qui sort du VIDEO 3000, avec une prise co-axiale à son extrémité. Débranchez la prise d'antenne aérienne de votre téléviseur, et mettez à la place la prise co-axiale du VIDEO 3000.
3. Maintenant, mettez en marche votre téléviseur normalement. Quand il est prêt, choisissez un canal (5ème chaîne par exemple), et ajustez la fréquence à celle du VIDEO 3000 (voir mode d'emploi du téléviseur). Ne déplacez pas un réglage déjà effectué pour les programmes normaux de télévision. Le VIDEO 3000 est réglé pour fonctionner sur les canaux 35 et 40 d'un poste U.H.F. standard, et il faudra régler le téléviseur sur l'un de ces canaux pour obtenir l'image des jeux.

Vous avez donc le choix des canaux 35 et 40 pour le cas où votre émetteur régional étant branché sur l'un de ces deux, vous puissiez préférer l'autre.

FOOTBALL

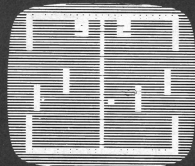


Le curseur est dans la position indiquée ci contre. Un terrain de football et quatre joueurs apparaissent.

Chacun de vous a un gardien de but dans son propre camp, et un avant dans le camp adverse. Le gardien et l'avant se déplacent simultanément lorsque vous servez de votre bouton de contrôle.

Les buts sont marqués par le comptage automatique. Après 15 buts, le jeu s'arrête. Pressez le bouton 0:0 pour recommencer.

Chaque joueur doit essayer de garder la balle dans le camp adverse le plus longtemps possible: cela augmente ses chances de marquer un but, et diminue celles de l'adversaire.



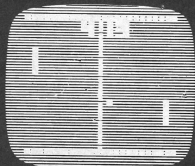
TENNIS



Le curseur est placé dans la position indiquée ci contre, et fait apparaître un cours de tennis avec deux raquettes.

La balle va traverser le camp d'un joueur, venant de bas ou d'en haut, jusqu'à ce que l'adversaire la touche. S'il manque la balle, le VIDEO 3000 comptera le point automatiquement. Le jeu continue jusqu'à 15 points pour l'un des joueurs. Pressez 0:0 pour continuer.

Les bons joueurs peuvent voir à l'avance dans quelle direction va se déplacer la balle, ce qui leur donne une chance supplémentaire pour gagner.



TIR SUR CIBLE MOUVANTE

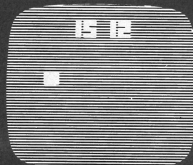


Pour ce jeu, vous avez besoin d'un accessoire supplémentaire au VIDEO 3000, il s'agit de la carabine électronique V 300. A une extrémité de cette carabine, il y a un câble avec une prise au bout. Mettez cette prise dans celle correspondant sur le dessus du VIDEO 3000, où est dessinée une carabine.

Après avoir choisi la position du curseur comme indiqué à gauche, chargez la carabine avec le mécanisme qui se trouve sous celle-ci. La cible se déplace de gauche à droite sur l'écran, puis disparaît.

Tirez sur la cible, elle disparaît quand elle est touchée. Après avoir réarmé votre carabine, la cible apparaîtra à nouveau.

Après 15 coups tirés, le score apparaît, montrant à gauche le nombre de coups, et à droite le nombre de points. Le jeu est alors fini. Presser 0:0 pour recommencer.



TIR A LA CIBLE SE DEPLACANT AU HASARD



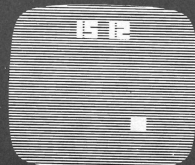
Pour ce jeu, vous avez aussi besoin de la carabine électronique réf. V 300, branchée comme indiqué dans le paragraphe précédent.

Après avoir mis le curseur sur le symbole indiqué à gauche, chargez la carabine. La cible se déplacera en zigzag sur votre écran T.V., et au hasard. Toucher la cible la fera disparaître. Réarmer la carabine la fera apparaître à nouveau sur l'écran.

Après 15 essais, le score apparaît, montrant le nombre d'essais à gauche et le nombre de coups au but à droite. Le jeu est alors fini; réappuyer sur 0:0 pour recommencer.

Note importante:

Il est absolument nécessaire d'assombrir la pièce lorsque l'on se sert de la carabine électronique, sinon la cellule photoélectrique contenue dans la carabine reagira à la lumière ambiante. Un ajustement correct de la brillance et du contraste de votre télévision est aussi très important, la carabine ne doit pas réagir à la lumière du fond de l'écran qui doit être le plus noir possible, ainsi que la pièce où le V 300 est placé.

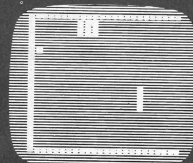


PELOTE



Placer le curseur en bas et à gauche à sa position extrême en bas pour faire apparaître sur l'écran TV un cours de pelote et une raquette. La pelote est un jeu d'entraînement pour une personne qui joue avec le bouton de droite du VIDEO 3000. La raquette se déplace de haut en bas en tournant ce bouton.

La balle apparaît à droite sur l'écran, et rebondit contre le mur. Il faut renvoyer alors la balle vers le mur en la touchant avec la raquette. Si vous ne frappez pas la balle, vous perdez un point; au bout de 15 points perdus, le jeu est fini. Appuyez sur le bouton 0:0 pour recommencer.



SQUASH



Mettez le curseur en face du trait correspondant au dessin ci contre; un cours de squash apparaîtra, ainsi que deux raquettes.

Les deux raquettes apparaissent ensemble sur l'écran, et la balle vient de la droite. Il faut la frapper alternativement avec la raquette de gauche puis avec celle de droite. Manquer une balle donne à l'adversaire un point qui apparaît automatiquement sur l'écran.

Dès qu'un joueur atteint 15 points, le jeu et le comptage s'arrêtent. Presser 0:0 pour recommencer.

La position très rapprochée des raquettes donne beaucoup plus d'attrait au jeu. Vous pouvez feinter votre adversaire en lui faisant croire que c'est à vous de frapper la balle; les raquettes se mélangeront et il y perdra son latin. Si ce n'est pas votre tour de jouer, votre raquette n'affectera pas le comportement de la balle.

